

Seperti yang dikatakan oleh Dooley (2017, hlm. 10), karena penonton memiliki kebebasan dalam pemilihan *angle* kamera maka penonton akan mudah terdistraksi pada lingkungan di sekitar. Maka dari itu, pada *shot* POV, karakter Valen ditempatkan di ujung kamar yang membatasi area penglihatan penonton, sehingga penonton dapat diarahkan untuk melihat klimaks yang ada di *shot* ini. Pada *shot* POV ada bagian dimana sosok bayangan kembali muncul dari bawah kasur Valen. Sebelum kemunculan bayangan tersebut, terdapat suara kayu yang muncul dari pergerakan Valen. Suara tersebut berfungsi sebagai pengarahan kepada penonton agar mengalihkan perhatian ke sumber suara (Sheikh et al., 2017). Selain itu seperti yang disebut oleh Thoksakis & Papesh (2022), dalam keadaan takut, suara yang muncul secara tiba-tiba dapat mengirimkan sinyal kepada otak dan kemudian memunculkan perasaan panik. Dalam keadaan panik serta setelah melihat sosok bayangan sebelumnya membuat Valen menggambarkan kehadiran sosok bayangan tersebut dari bawah kasurnya.

Berbeda dengan film konvensional, *shot* pada video 360 diatur berdasarkan posisi subjek yang disebut sebagai *oriental size*. Pada *shot* POV, sosok bayangan dimunculkan di daerah *near orbit* untuk menarik perhatian penonton. Sedangkan pada *shot* CCTV karakter diposisikan di *far orbit*, *shot* ini merupakan replika CCTV untuk menggambarkan sisi realita dengan karakter Valen sebagai subjek yang di *highlight* (Xiang et al., 2023).

5. KESIMPULAN

Pada penulisan tugas akhir ini, penulis memiliki tanggung jawab sebagai sutradara untuk merancang *shot design* dalam menggambarkan *nyctophobia* dengan menggunakan kamera 360 derajat pada film *Siapa Disana?*. Penulis merasa dengan digunakannya format video 360, sebuah ketakutan dapat digambarkan secara detail karena penonton dapat seakan-akan ikut serta dalam film. Kemudian ketakutan akan kegelapan dieksplorasi melalui perbedaan sudut pandang POV dengan CCTV yang menggambarkan kontradiksi antara apa yang terlihat dan apa yang sebenarnya terjadi. Selain itu minimnya pencahayaan berfungsi untuk

membuat suasana yang lebih mencekam dan untuk mengintensifkan perasaan takut karakter dalam menggambarkan *nyctophobia*.

Dalam pembentukan dramatisasi pada cerita, format video 360 dapat mengundang banyak distraksi kepada penonton sehingga dibutuhkan suatu sumber pengalihan yang dapat mendapatkan kembali perhatian penonton. Salah satu hal yang dapat mengalihkan penonton adalah dengan adanya suara. Maka dari itu setiap sebelum ada adegan penting, diperlukan sebuah suara untuk mengarahkan penonton kepada adegan tersebut.

Penulis menemukan beberapa kendala pada saat merancang penulisan tugas akhir ini. Salah satunya adalah kurangnya peralatan yang digunakan sehingga dalam pembentukan *shot* POV, terlihat banyak rambut yang mungkin dapat mengganggu pandangan penonton. Selain itu, ruang untuk menggunakan peralatan *lighting* sangat terbatas sehingga dalam proses pengambilan gambar, kebanyakan hanya mengandalkan *practical light*. Yang terakhir apa yang ingin disampaikan serta ketakutan yang ingin ditunjukkan mungkin akan berbeda tergantung pada *device* yang digunakan.

Pada akhirnya ketakutan pada setiap orang berbeda-beda dan tidak semua orang merasa takut akan kegelapan. Penulis juga merasa bahwa dalam menggambarkan *nyctophobia* serta penggunaan format 360 video ini dapat dieksplorasi lebih lanjut lagi bagi yang ingin menganalisis topik serupa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Dooley, K. (2017, November 20). Storytelling with virtual reality in 360-degrees: a new screen grammar. *Studies in Australasian Cinema*, 11(3), 12. 10.1080/17503175.2017.1387357
- Elmenzy, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2018, April 11). Immersive Storytelling in 360-Degree Videos: An Analysis of Interplay Between Narrative and Technical Immersion. *Journal of Virtual Worlds Research*, 11(1), 10. https://www.researchgate.net/publication/324452650_Immersive_Storytelling_in_360-Degree_Videos_An_Analysis_of_Interplay_Between_Narrative_and_Technical_Immersion. 10.4101/jvwr.v11i1.7298
- Janani, B. J., & Manoj, R. (2022, Agustus). A STUDY ON THE LEVEL OF NYCTOPHOBIA AND ITS IMPACT ON INSOMNIA AMONG